

## EL PATIO DE MI CASA

1. **TIPO DE JUEGO:** Psicomotor.

2. **OBJETIVOS:**

- Desarrollar el sentido del ritmo.
- Cohesionar a los integrantes del grupo.
- Mejorar el equilibrio y la organización espacial.
- Coordinar la percepción visual y auditiva con el movimiento.
- Potenciar la lateralidad.

3. **EDAD:** A partir de 3 años.

4. **NÚMEROS DE PARTICIPANTES:** Grupo-clase.

5. **TIEMPO ESTIMADO:** La duración del juego dependerá de la actitud de los participantes.

6. **DESARROLLO DEL JUEGO:** Los participantes, agarrados de la mano, deben formar un círculo y comenzar a caminar hacia un lado mientras cantan la siguiente canción:

"El patio de mi casa  
es particular,  
cuando llueve se moja  
como los demás.

Agáchate  
y vuélvete a agachar  
que las agachaditas  
no saben bailar.

Hache, i, jota, ka  
ele, elle, eme, a,  
que si tú no me quieres  
otro amante me querrá.

Chocolate, molinillo,  
corre, corre que te pillo.  
¡Estirad, estirad  
que el demonio va a pasar!

En el momento que se dice "agáchate" todos los niños se agachan, al igual que en "y vuélvete a agachar".

Al cantar la última estrofa, los niños se estirarán todo lo que puedan, y cuando al decir "que el demonio va a pasar" correrán todos hacia el centro hasta quedar bien unidos.

7. **ESPACIOS:** Fuera de la clase (patio) o en la clase siempre y cuando exista espacio suficiente como para que los niños jueguen en libertad.
8. **RECURSOS MATERIALES:** No requiere ningún tipo de material.
9. **VARIACIONES:** Los niños se colocan en círculo y uno de ellos en el centro. Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir "agáchate" los del círculo se agachan. Al decir "hache, i..." todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción. En ese momento, el niño que está en el centro, se coloca las manos en la cintura y va poniéndose delante de cada uno de ellos hasta que se termina la canción, cuando quedará en frente de uno de ellos; entonces, ese niño pasará al centro del corro y se repetirá la canción.
10. **OBSERVACIONES Y ADVERTENCIAS DE PELIGRO:**
  - Observar si el juego les resulta o no divertido y si los niños se muestran o no participativos.
  - El único "peligro" existente en este juego es una caída o un golpe entre ellos.
11. **EVALUACIÓN:** ¿Se han conseguido los objetivos propuestos?
12. **REPRESENTACION GRÁFICA:**